Commodoriani

NUMERO 02

LUGLIO-AGOSTO 2022

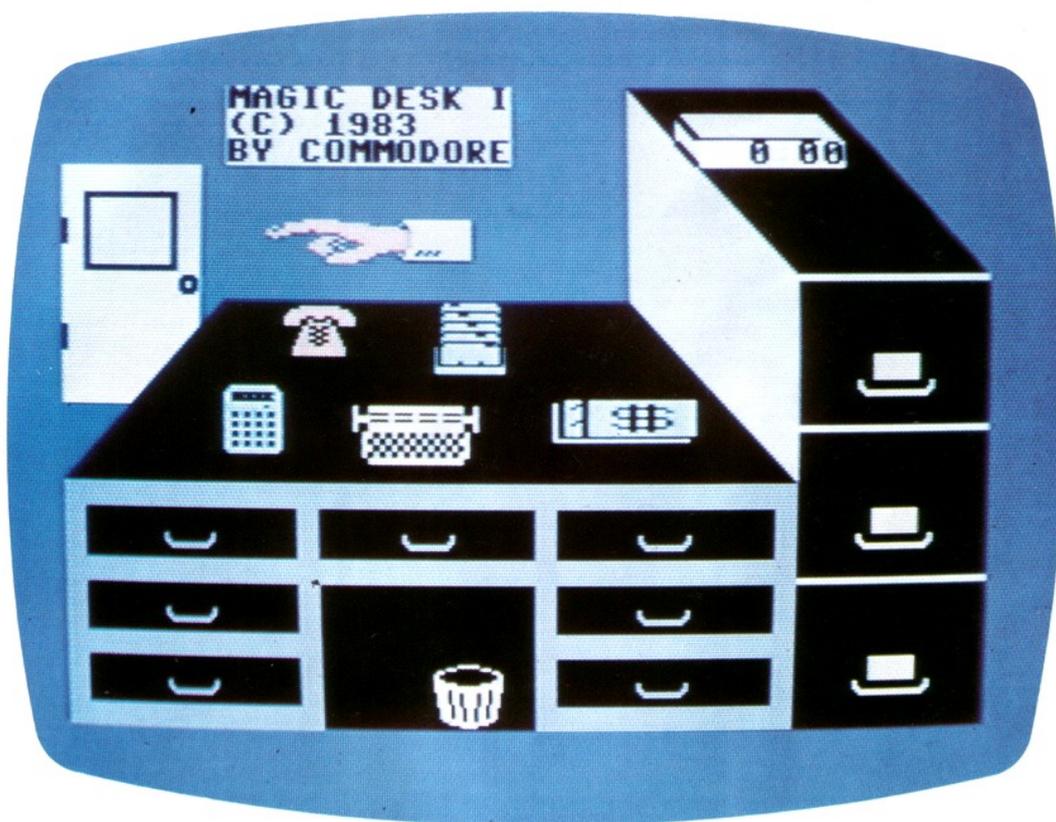
News	In arrivo il nuovo OS Commodore!!!
Recensioni	Project Firestart [C64] - FA-18 Interceptor [Amiga]
Interviste	Interviste a Bil Herd e a Valter Prette
Story	Il C64GS - storia di un insuccesso annunciato

PUBBLICITA'K

COMMODORE 64, ORA CHE CE L'HAI...

ETHOS

GUARDA CHE CI FAI

MAGIC DESK: SCRIVE, ARCHIVIA, STAMPA O CESTINA.

Solo Commodore ti dà Magic Desk. Guarda che facile. Sullo schermo appare una mano in animazione. Prendi il joy-stick e la muovi indicando gli oggetti della scrivania. Con sole due dita dai tutte le istruzioni. Macchina per scrivere: il tuo Commodore 64 adesso funziona come una vera macchina per scrivere elettrica, con tanto di effetti sonori. Cassetti: archivi le pagine che hai battuto in uno dei classificatori. E le richiami quando vuoi.
Stampante: le tue pagine sono stampate automaticamente sulla stampante Commodore.
Cestino: il computer cancella tutto quello che non ti serve. Orologio. Hai il costante controllo del tempo mentre lavori con Magic Desk. Non è semplicemente favoloso?

EDITORIALE

Partiamo con la prima novità di questo numero 2: le didascalie delle foto.
Dopo una profonda riflessione ho deciso di inserirle anche all'interno degli articoli dedicati ai giochi. Ammetto che la loro esclusione inizialmente avrebbe dovuto facilitare la lettura e la pulizia delle pagine, ma mi sono reso conto che la loro assenza era soprattutto un'occasione mancata per sottolineare alcuni aspetti dei titoli trattati.
Per quanto riguarda i contenuti del numero devo dire che le due interviste a Bil Herd e Valter Prette contengono davvero tante informazioni interessanti che, ne sono certo, vi farà piacere leggere. Chiude il numero poi una "story" dedicata ad un hardware commodoriano decisamente sfortunato: il C64GS. Meteora commerciale di inizio anni 90 del quale andremo ad analizzare un fallimento largamente preventivato e, probabilmente, inevitabile.
Ultima nota per i due giochi che trovano spazio in questo numero: entrambi sono a tutti gli effetti esclusive del mondo Commodore, uno per C64 e l'altro per Amiga. Non è stata una scelta voluta, ma alla fine sono contento di poter parlare di due titoli che solo noi Commodoriani abbiamo potuto gustare all'epoca (almeno qui in Europa per quanto riguarda quello Amiga).
Permettetemi infine di ringraziare il buon Fabio FBS Simonetti, ex redattore di TGM, che ha realizzato la copertina sia di questo numero che del precedente. Due piccoli capolavori.
Ora non mi resta che augurarvi… buona lettura.

Massimiliano Conte

INDICE

LEMON SCORE 7.2

su 125 VOTI

Il voto che leggerete al termine degli articoli dedicati ai titoli "storici" delle macchine Commodore è contenuto in questo riquadro ed è tratto dalla media dei voti raccolti sui siti Lemon64 e LemonAmiga, ma con una speciale rettifica: l'eliminazione di tutti i voti inferiori o uguali a 3. Oggettivamente sarebbe inaccettabile considerare una valutazione così bassa per i titoli che andremo ad affrontare su Commodoriani.
Il relativo commento cercherà quindi di capire se tale voto medio "popolare" risulti troppo severo o troppo generoso e proverà ad analizzarne l'origine, non disdegnando anche la possibilità di assegnare un proprio voto se diverso da quello emerso.

Commodoriani SCORE 8.0

In questa particolare tabella andremo invece a valutare tutti quei giochi pubblicati in epoca recente e che richiedono, quindi, una valutazione e una analisi più tradizionale.
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10. Il commento incluso spiegherà i motivi che hanno portato a tale valutazione, sottolineando pregi e difetti del programma e delineando quindi le giuste sfumature ad un numero che altrimenti risulterebbe troppo freddo ed impersonale.

NOTE

Tutte le foto di schermate di gioco e delle confezioni dei videogiochi storici sono tratte da mobygames.com, salvo diversa indicazione riportata nelle immagini stesse.
Le scansioni di riviste, pubblicità e recensioni cartacee storiche sono state realizzate da retroedicola.com (salvo diversa indicazione).

PRODUTTIVITA’ IN STILE COMMODORE

In anteprima mondiale iniziamo a conoscere il nuovo OS progettato da Commodore.
Cominciamo dal nome: BlueOS. Una scelta che richiama la serenità, la libertà e l’assenza di confini. Significa lavorare sulle restrizioni tecniche per minimizzare il tempo che l’utilizzatore deve dedicare alle configurazioni e all’apprendimento dei tool, per concentrarsi invece sulle proprie idee e sul dare spazio alla creatività.
BlueOS è moderno, attento alle ideologie odierne e si ispira all’essenza dei quattro elementi aria, terra, acqua e fuoco.
L’artista americano J. Benjamin è stato appositamente ingaggiato per rendere il concetto dei quattro elementi in forma grafica, proponendo la sua visione dei wallpaper ufficiali Commodore che troverete all’interno della distro.

Eccezionale leggerezza di installazione, attenzione all’uso delle risorse e una fulminea velocità di boot sono alcune delle caratteristiche peculiari di questo progetto in corso di testing nei laboratori Commodore.
BlueOS è curato da S. Calarco, il talentuoso creatore di Openmamba, una delle distro KDE più efficienti e veloci mai esistite, che partendo dalla sua creatura si è concentrato sull’ottimizzazione di ogni suo aspetto per portare alla luce quella che sarà una pietra miliare fra le distro Linux.

In termini di produttività, BlueOS si propone di chiamare all’appello artisti, designer e creatori di contenuti, fornendogli gli strumenti più veloci ed efficaci per le loro esigenze, e lo fa attenendosi rigidamente al concetto dell’open source.
Un esempio di questa visione è la disponibilità del tool di modellazione 3d free to use per antonomasia: Blender, già preinstallato e pronto all’uso.
Saranno inoltre presenti applicativi per tutte le principali categorie come musica (Audacity), comunicazione (Mailspring), produttività (Libre Office), painting (Krita) e molte altre, attentamente selezionati e poi testati per garantire una user experience in linea con la velocità e la immediatezza da sempre proprie dei sistemi Commodore.

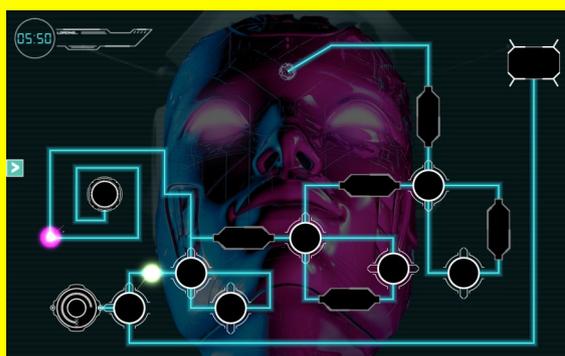
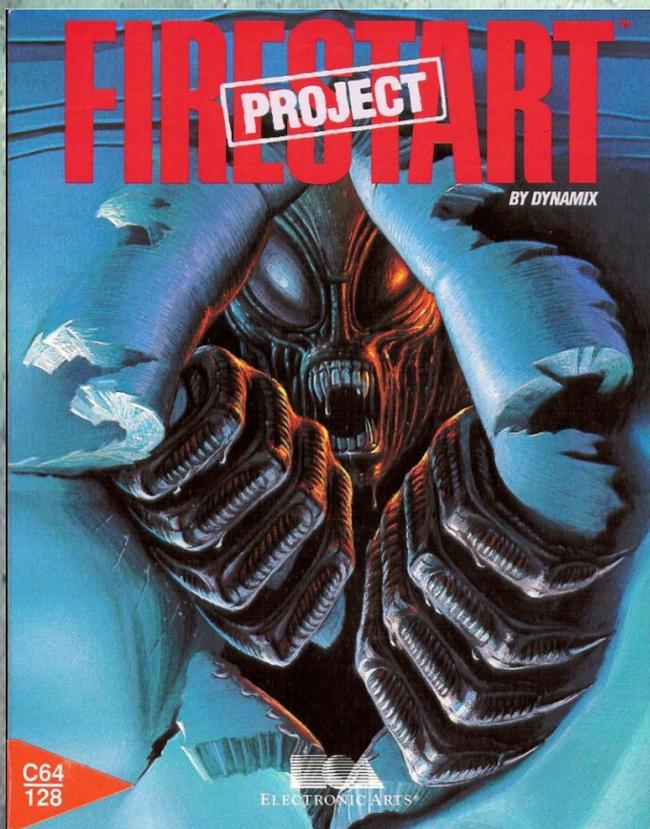
Non ci sono doppioni nelle tipologie di prodotto, a dimostrazione della consapevolezza che ogni utente sarà poi libero di aggiungere i suoi tool preferiti, mentre chi non ha intenzione di configurare in modo esteso il proprio computer, troverà una soluzione ottimale già proposta e pronta all'uso.
Qualche nota aggiuntiva la dedichiamo alla scelta del browser: è stato adottato Falkon in quanto prodotto stabile, molto attento alla privacy e ai tracciamenti (integra un adblock nativo e adotta DuckDuckGo, leader fra i motori di ricerca che proteggono le informazioni personali) e ottimizzato per l'ambiente KDE.

BlueOS rappresenta il nuovo step di Commodore per creare un ambiente in linea con i tempi andando incontro alle esigenze dei suoi fruitori. Adottare l'infrastruttura linux è stato necessario per garantire l'immediata disponibilità di programmi adatti ad ogni esigenza, rispondendo con l'approccio open source alle aspettative dei creatori di contenuti in primis, mentre la filosofia open source va incontro alle aspettative dei creatori di contenuti. A loro sta pensando Commodore per futuri add-on che ammiccano ad una community di commodoriani, accomunati da spirito creativo e indipendenza di pensiero. Con questi principi nasce il concept per esempio di Talento, una app in corso di studio che intende fornire un tavolo di lavoro condiviso e una piazza virtuale di scambio di comunicazioni ed elaborati, invogliando tutti i membri a valutare reciprocamente i lavori presentati.
Talento è la prima di diverse idee su cui Commodore lavorerà per customizzare sempre più la sua fork KDE, ma sono in cantiere anche un emulatore C64, una chatbot, uno store proprietario per scaricare giochi Linux (a partire da quelli prodotti dalla stessa casa madre) e sempre benvenute e supportate saranno le idee che nasceranno nella community. BlueOS è un modo nuovo di vivere l'informatica, che ridona all'utente il controllo e la gioia di sperimentare con il proprio computer.

STEEL SAVIOUR RELOADED STA ARRIVANDO!

La programmazione di Steel Saviour Reloaded, il remix basato sul cult game per Amiga T-Zero, continua!
Qui a destra potete ammirare in anteprima la box-art provvisoria per la versione fisica del gioco che, a nostro giudizio, è davvero bellissima.

ELEKTROSOUL SBARCA SU STEAM!

Elektrosoul, il gioco del Team Synapsis che sta godendo di un meritatissimo successo su Android (ha già superato **25.000 download**), **è disponibile dal 25 luglio anche su Steam** nella sua versione PC... siete pronti ad affrontare anche sul vostro computer il puzzle game del momento?

SCHEDA
Pubblicato da
Electronic Arts
Sviluppato da
Dynamix
Anno di pubblicazione
1989
Piattaforma
C64

Molti trentenni potrebbero, in maniera del tutto legittima, immaginare che il genere "survival horror" sia nato sulla prima Playstation con Resident Evil, mentre i trentacinquenni potrebbero correggerli indicando "Alone in The Dark" su PC come apripista di questo tipo di giochi... un vero commodoriano come me (e come voi) però non può non citare questo Project Firestart come "IL" pioniere di questo genere videoludico.
Purtroppo, nonostante l'importanza che questo titolo ha avuto nel progresso del media "elettrogiocoso", temo che molti appassionati rischino di non conoscerlo per due motivi: il gioco uscì solo su dischetto ed esclusivamente in inglese. A quei tempi questi erano due freni non da poco per la diffusione nel nostro paese di un titolo per Commodore 64.
Ed è onestamente un peccato, perché il gioco sviluppato da Dynamix e distribuito da Electronic Arts fu senza dubbio una killer app per il C64 e il suo drive, un prodotto in grado di anticipare e mostrare caratteristiche assolutamente uniche per quel periodo, ma che sarebbero divenute pane quotidiano per i videogiocatori negli anni successivi.

La storia proposta era tra le più banali della fantascienza ma, in fondo, è anche quel genere di racconto che ancora oggi non ci ha stancato (figurarsi quindi 30 anni fa).
Giudicate voi: in una nave spaziale di ricerca (chiamata Prometheus) viene sviluppato un progetto segreto che ha a che fare con l'ingegneria genetica e, ovviamente, qualcosa va storto. I contatti con i ricercatori si sono improvvisamente interrotti e un agente speciale viene inviato sulla stazione con il preciso scopo di recuperare i dati della ricerca.
Le autorità danno già per scontato che gli occupanti della nave sono tutti belli che morti e, visti i rischi di contaminazione, hanno previsto di far detonare il vascello con l'autodistruzione nel giro di due ore.
Questo è quindi il tempo limite che si ha nel

Qui inizia la vostra avventura... sullo sfondo la nave con cui siete attraccati alla Prometheus. Niente male come grafica, vero?

gioco per portare a termine la missione attraverso corridoi pieni di orridi mostri, corridoi le cui pareti sono state già largamente ridipinte con il sangue dei loro creatori.
Una vera figata, non trovate?

Da un punto di vista di gameplay puro Project Firtestart era un'avventura d'azione nella quale dovevate muovervi all'interno dell'enorme nave per cercare indizi su ciò che era accaduto, recuperare i dati richiesti e trovare una via di fuga, il tutto mentre creature geneticamente modificate cercavano di farvi la pelle.
Nel corso della storia trovavano posto anche alcuni colpi di scena che cambiavano in parte i vostri obbiettivi, come ad esempio la scoperta che due dei ricercatori erano ancora in vita: la bella Mary e il Dr. Annar.
Sotto il profilo tecnico il gioco presentava una mappa complessa e molto estesa, sprite di dimensioni generose (se proprio dobbiamo trovare un limite, quelli nemici non avevano poi molte animazioni) e una varietà di locazioni e di interazione con l'ambiente che faceva quasi apparire il titolo come una classica avventura punta e clicca dove raramente un fondale veniva ripetuto.
Queste caratteristiche resero necessario l'utilizzo del solo dischetto come supporto perché sarebbe stato impossibile gestire una tale mole di dati su un comune nastro, considerata anche la non linearità della storia proposta: il protagonista infatti era

Ecco qui uno dei messaggi che potete recuperare dai computer della stazione: oltre a immergerci nell'ambiente ci forniscono informazioni utili a capire ciò che è accaduto prima del nostro arrivo e ad affrontare la parte finale del gioco.

libero di muoversi su tutta la nave, tornando più volte nelle stesse zone senza una sequenza di azioni predefinite.

Ma quali furono le caratteristiche che abbiamo accennato e che si rivelarono così rivoluzionarie per l'epoca?
Innanzi tutto la presenza di un'introduzione e di scene di intermezzo durante la storia, spesso "solo" degli zoom su particolari dettagli dell'ambiente, ma capaci di aumentare di molto la drammaticità del momento. Durante lo svolgimento dell'avventura venivano poi mostrati eventi che accadevano in luoghi distanti e che facevano avanzare la trama in modo cinematografico. Nella nave vi erano inoltre dei terminali, accedendo ai quali si potevano ottenere informazioni utili a comprendere cosa era accaduto durante gli esperimenti e cosa stavano cercando di ottenere gli scienziati con il progetto

Nemmeno il tempo di immaginare che tutto filerà liscio che subito trovate un simpatico scienziato della nave con un braccio strappato e che ha scritto, con il proprio sangue, un bel messaggio di benvenuto sul muro...

Lo zoom di cui parlo nell'articolo evidenza il dettaglio splatter e la scritta "DANGER".

La varietà di ambientazioni è sempre elevata, anche nelle sezioni dei corridoi di collegamento.

Ed ecco qui, in tutta la loro bruttezza, le aberrazioni genetiche che dovevate affrontare nel gioco.

"Firestart". Il bello è che queste note sarebbero tornate utili alla fine del gioco in quanto avrebbero aiutato il giocatore a sconfiggere un mostro ancora più temibile che appariva nell'ultima parte della storia.
Considerate inoltre che il titolo possedeva finali multipli a seconda del modo in cui veniva condotta la partita, lasciandovi ad esempio liberi di salvare la donzella e fregarvene dei progetti per cui eravate lì (e visto il casino creato forse sarebbe stato anche un bene), oppure essere ligi al dovere e non perdere tempo con la bella ricercatrice, portandovi così a svariati diversi finali per l'avventura.
Come ultimo elemento "fuori dagli schemi" non va ignorata la presenza di immagini splatter in abbondanza, con scienziati e tecnici decapitati, squartati e "spalmati" sulle pareti in tutta la base.
Vi ricordo che eravamo nel 1989... se oggi tutto questo sembra l'ABC di qualsiasi prodotto fantascientifico survival, all'epoca erano tutti elementi rivoluzionari.

"Project Firestart" si presentò sul mercato così, dicendo al mondo con sicurezza: "questo sarà il futuro del videogame, questa sarà la strada che dovrete seguire!"
Le recensioni dell'epoca colsero l'unicità e la grandezza del gioco, che venne accolto con grande calore da tutte le riviste specializzate, ma il pubblico... beh, Il pubblico non corse in massa ad acquistarlo e le vendite non furono assolutamente di prim'ordine, come invece l'ottima reazione della stampa avrebbe fatto presagire.

Cosa non andò nel verso giusto?
Difficile dirlo. Certo la sola presenza del supporto "disk" all'estero non era un freno come in Italia e, tantomeno, la sola presenza dell'inglese (non credo che in America o in UK la lingua inglese sia mai stata un limite! LOL).
Forse era un titolo "troppo avanti" nelle meccaniche di gioco (non era certo intuitivo come uno spara e fuggi qualsiasi) e risultava rivolto a quel pubblico un pochino più adulto che all'epoca, probabilmente, non era una fetta così grande tra i fieri videogiocatori del C64.
Alla fine la sua esistenza fu per molto tempo ignorata dai più, anche perché l'esclusività per il "biscottone" ne limitò la diffusione come marchio nella cultura pop del videogiocatore medio: sarebbe, ad esempio, bastato portarlo anche sui 16 bit e, forse, oggi molte più persone lo riconoscerebbero al volo.

Il mio intuito investigativo mi suggerisce che qualcosa è riuscito a sfondare la porta di contenimento dall'interno.
Lo so, la mia capacità di cogliere gli impercettibili dettagli dell'ambiente è incredibile!

Ecco qui una creatura terribile che, se lasciata libera, porterà solo guai nella nostra vita, conducendoci ad una morte lenta e dolorosa... poi c'è anche il mostro verde di fronte a noi.

Per salvare la "bella figliuola" di turno dovevate infilarla nella capsula della spazzatura e spararla nello spazio. Per la oramai nota regola del "trattala male...", una volta recuperata vi ringraziava con un lunghissimo bacio!

Solo in epoca relativamente recente, dal 2000 in poi, con il comparire dell'emulazione e il recupero dei classici per sistemi ormai scomparsi, il mondo degli appassionati del C64 ha riscoperto perle come "Project Firestart", riuscendo a riconoscere i meriti e le intuizioni di un programma e di un team di sviluppo che "ci aveva visto lungo".

Ora, per finire, giusto qualche curiosità sul titolo:

- I due principali realizzatori del gioco sono Jeff Tunnell e Damon Slye: il primo creerà poi la serie di giochi dal titolo "The Incredibile Machines", mentre il secondo si sposterà in ambiente simulativo realizzando titoli come A 10 Tank Killer, Red Baron, Aces Over Europe e Aces Over Pacific.
- Project Firestart è chiaramente ispirato alla pellicola Alien, e la nave su cui si svolgono gli esperimenti è, come detto, la "Prometheus". Nel 2012 Ridley Scott ha deciso di girare il prequel di Alien e come lo ha intitolato? Indovinato: "Prometheus"! Ovviamente è al 99% una semplice coincidenza, ma è una curiosità che merita di essere sottolineata.
- Il finale del gioco (quello migliore) lasciava comunque intravedere un possibile seguito per le avventure dell'agente Hawking, ma il mancato successo "al botteghino" lo ha stroncato sul nascere qualsiasi sequel.
- Una conversione di questo titolo è attualmente in sviluppo per il buon vecchio Intellivision.
- Il titolo è stato inserito in 21a posizione tra i migliori giochi di sempre per il C64, risultato sancito dai voti degli utenti del sito Lemon64. Per un gioco che ha venduto poco nella sua epoca è un risultato assolutamente incredibile ed è un'ulteriore prova di quanto Project Firestart sia stato rivalutato grazie al recupero di molti appassionati nel tempo grazie all'emulazione. ■

Massimiliano Conte

176 VOTI

Una media del genere rende evidente come i giocatori che in quel periodo hanno avuto la fortuna di "vivere" questo titolo lo abbiano amato davvero molto.
Purtroppo, come scritto nell'articolo, la sua esclusività per C64, la sola uscita su disco e la lingua inglese sono stati tre ostacoli che nel nostro paese hanno limitato molto la diffusione di Project Firestart. Una lacuna che ogni appassionato dell'8 bit Commodore non dovrebbe avere e che necessiterebbe di un bel recupero anche a trentatré anni di distanza dato che, si suppone, oggi tutti questi freni non dovrebbero più sussistere (avete imparato un po' di inglese nel frattempo, vero?)
Forse un titolo troppo in anticipo sui tempi e che, per questo, non ha avuto il successo che oggettivamente avrebbe meritato.

SCHEDA
Pubblicato da
Electronic Arts, Inc.
Sviluppato da
Intellisoft, Inc.
Anno di pubblicazione
1988
Piattaforma
AMIGA

Programmato da Bob Dinnerman, questo gioco è entrato nel cuore di molti provetti piloti "amighisti".
Il titolo infatti ci metteva ai comandi di un F/A-18 impegnato in varie missioni che avevano il minimo comun denominatore di svolgersi tutte nella baia di San Francisco.

Vederlo per la prima volta all'opera destava sincero stupore in tutti coloro che erano abituati ai pixel degli 8 bit: decollare dalla portaerei, guardare dietro di sé e vedere i poligoni della Enterprise diventare sempre più piccoli mentre il rombo dei post bruciatori ti riempiva le orecchie, era un'esperienza sconvolgente.
La grafica 3D di questo programma, inoltre, era decisamente veloce e fluida, capace pertanto di impressionare i giovani dell'epoca anche sotto questo punto di vista.
Certo, oggi è facile deriderla per la sua pochezza in termini di poligoni e definizione, ma chi ha vissuto quegli anni con un minimo di coscienza, sa quale meraviglia fosse in grado di suscitare una virata con il proprio aereo sopra il ponte di San Francisco.

Dal punto di vista del gameplay F/A-18 interceptor, va detto, era composto solo di sei missioni, pochine in effetti... ma il nostro incrollabile entusiasmo dell'epoca alla fine ce le faceva bastare.
E infatti sono sicuro che chiunque abbia giocato a questo gioco in quegli anni (venne pubblicato nel 1988) ancora ricordi tutti gli obbiettivi di ogni missione con estrema precisione.
Ma, visto che siamo qui, tanto vale rinfrescarci la memoria elencando gli scopi di ognuna di esse:

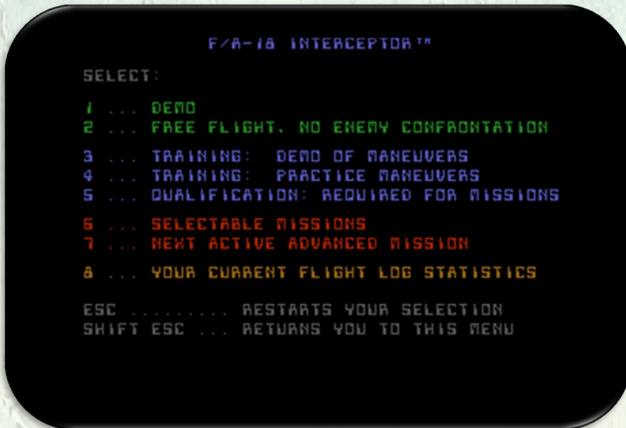
1. identificare un aereo sconosciuto comparso sui radar e rientrare alla portaerei. Da notare che in questa

Una schermata che ci faceva sognare, tanto che ho ancora la sua musica di accompagnamento nella testa

F/A-18 INTERCEPTOR™

SELECT:

1 ... DEMO
2 ... FREE FLIGHT. NO ENEMY CONFRONTATION
3 ... TRAINING: DEMO OF MANEUVERS
4 ... TRAINING: PRACTICE MANEUVERS
5 ... QUALIFICATION: REQUIRED FOR MISSIONS
6 ... SELECTABLE MISSIONS
7 ... NEXT ACTIVE ADVANCED MISSION
8 ... YOUR CURRENT FLIGHT LOG STATISTICS

ESC .... RESTARTS YOUR SELECTION
SHIFT ESC ... RETURNS YOU TO THIS MENU

I menù dell'epoca erano decisamente più veloci da scorrere e spulciare.

Pochi poligoni, nessuna texture e tante scalettature... ma, soprattutto, tantissime emozioni!

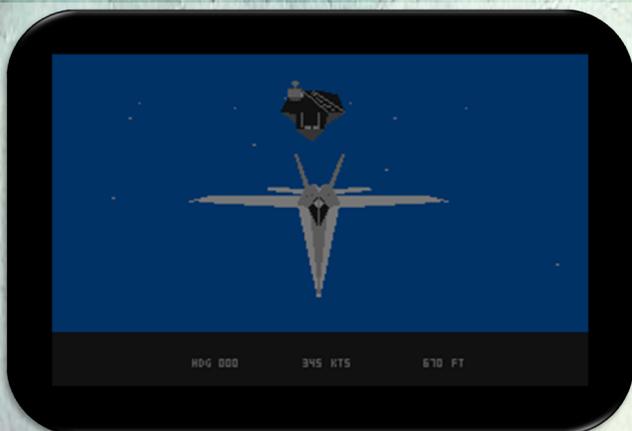
occasione non si era autorizzati ad aprire il fuoco se non si veniva attaccati.

2. Difendere l'Air Force One da un aereo ostile.
3. Bloccare la fuga di due F-16 disertori portatori di tecnologie segrete.
4. Sganciare un pod di soccorso nei pressi di un pilota abbattuto.
5. Intercettare un missile diretto a San Francisco.
6. Sventare un attacco in corso da parte di una "portaerei sommergibile" nemica.

Forse non tutti sanno che si generarono negli anni molte voci e leggende metropolitane legate proprio alla sesta e ultima missione nella quale, secondo il manuale, si doveva distruggere questa "portaerei sommergibile" nemica (!) e, allo stesso tempo, tutti gli aerei ostili presenti in volo. A detta di molti piloti virtuali dell'epoca la fantomatica "Submarine Carrier" era di fatto indistruttibile. Bob Dinnerman in persona ha però chiarito che la nave nemica poteva essere distrutta, ma il gioco, pur considerandola affondata, la visualizzava comunque integra e galleggiante sullo schermo. L'opinione comune in rete, invece, è che la missione termini semplicemente con la distruzione di tutti gli aerei ostili (cosa che renderebbe errata la descrizione degli obbiettivi ad inizio missione).
Inoltre, leggenda nella leggenda, pare che fosse possibile atterrare su questa portaerei sommergibile nemica che, come premio per

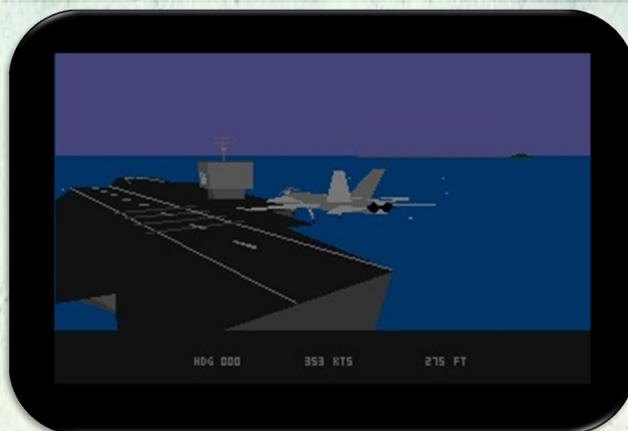
Vabbè... sulla riproduzione di San Francisco potremmo avere qualcosa da ridire, però i poligoni che riusciva a muovere con fluidità il 68000 dell'Amiga non erano moltissimi, che ci poteva fare il buon Bob?

Risultava già più suggestivo ed identificabile il Golden Gate Bridge che potete ammirare in questa foto.
Da notare anche i postbruciatori accesi sul nostro aereo... Un vero tocco di classe per l'epoca!

E per i più curiosi... No! Purtroppo non si poteva atterrare sopra al ponte!

L'emozione del decollo...

il folle gesto, riarmava e faceva il pieno al nostro aereo per continuare la caccia ai suoi stessi aeroplani di scorta!
E proprio l'atterraggio sulla portaerei è un altro ricordo indelebile per chi ha giocato F/A-18: Tale manovra andava eseguita con estrema precisione, calando il gancio per "prendere" i cavi di frenata sul ponte della nave, esattamente come nella realtà. Già farlo normalmente non era facile, figuratevi con l'aereo mezzo scassato dai colpi del nemico: un vero incubo.

E ora, per chiudere, un punto spinoso da affrontare: come viene ricordato il buon vecchio F/A-18 Interceptor?
Beh.. oggi questo aspetto è fonte di discussione: per alcuni è un simulatore di volo con i fiocchi... per altri, invece, è un arcade con qualche blanda aggiunta “simulativa”.
Forse è proprio questo che all'epoca lo rese un titolo così gradito ai più, sospeso in

Vedere il missile partire in questo modo, con tanto di fiamma sul retro, per noi equivaleva al fotorealismo!!!

... il terrore dell'atterraggio!
(notate i cavi di arresto visibili sul ponte della Enterprise)

questo magico equilibrio: ne' troppo complesso da diventare pesante, ne' troppo semplice da diventare ripetitivo.
Insomma, un perfetto mix, molto raro da dosare con una tale precisione.

Ah, quasi dimenticavo: il gioco in Europa uscì solo su piattaforma Amiga, mentre in America arrivò anche su MS-DOS con il nome di Jetfighter ed un F-14 al posto dell’F18 originale! ■

Massimiliano Conte

185 VOTI

Una media voto di tutto rispetto è quella raccolta dai 185 utenti che hanno deciso di valutare questo titolo su Lemon Amiga.
Di certo per molti di loro F/A18 Interceptor è stato il primo passo verso la passione per i simulatori di volo, mentre per molti altri è stata invece l’unica esperienza con un gioco del genere. Ciò che è incredibile è che entrambe le tipologie di utenti ricordano con lo stesso affetto i pomeriggi passati all’interno della cabina virtuale di questo programma, segno che i titoli di un certo livello travalicano le preferenze di genere dei giocatori e riescono ad appassionare davvero tutti.
Io stesso, vedendo queste foto, ho una voglia irrefrenabile di tornare a combattere sulla baia di San Francisco… voi no?

I'M SERIOUS ABOUT GAMING
TEAM SYNAPSY
COMMODORE
BACK TO GAME

INTERVISTA A...
VALTER PRETTE

Intervistiamo Valter Prette, direttore sviluppo presso Commodore Industries s.r.l. per scoprire qualcosa in più sul team Sinapsy .

Quale e' il tuo ruolo nel team Sinapsy di Commodore?

Agisco come game director, quindi devo occuparmi della genesi del team in termini di risorse e competenze tecniche. Inoltre devo evolvere la strategia dei prodotti individuando la migliore risposta del mercato alla nostra offerta. In questo senso il team Sinapsy e' nato con un'esperienza mobile, ma ha sempre considerato Linux come il punto di arrivo, ed oggi ci stiamo muovendo anche verso il mercato Switch, che e' quindi molto diverso dall'approccio iniziale. Possiamo dire che la strategia si evolve continuamente e in fretta; il nostro obiettivo fondamentale che non perdiamo di vista rimane però proporre uno stile commodoriano che ci identifichi chiaramente rispetto agli altri studi di produzione.

Quale e' oggi la visione di Commodore per la realizzazione di videogiochi? A cosa vi ispirate per differenziarvi sul mercato?

Commodore e' costituita da molti commodoriani, da persone cioe' evolute sugli hardware originali come C64 o Amiga: conosciamo il flavour di quegli anni, abbiamo impressa nella memoria quella sensazione di stimolo creativo continuo che ti pervadeva all'accensione di quelle macchine.
La creativita' e l'innovazione erano chiavi di successo in quel periodo: per quanto esistesse gia' il fenomeno dei cloni e dei filoni, era fondamentale proporre qualcosa di innovativo per guadagnarsi l'attenzione del pubblico. La

giocabilita' aveva un'importanza superiore alle prestazioni tecniche. Questi ed altri aspetti contraddistinguono il concetto di "epoca d'oro" (o meglio di quella epoca d'oro in particolare).
Commodore vorrebbe ripartire da alcuni di questi assunti, puntando su un engagement veloce e duraturo, su meccaniche di gameplay facili da comprendere, che non necessitino di tutorial, e che abbiano un forte valore di replay. Pensate insomma a giochi arcade, con un design dei livelli definito che si ripetera' quando rigiocherete dall'inizio, ma che non risultera' mai stancante perche' il prodotto e' e deve essere divertente e coinvolgente a prescindere.
L'aspetto della colonna sonora e' un altro elemento che curiamo moltissimo, ricordando come negli anni d'oro una musica d'effetto fosse uno stimolo in se stesso per ricaricare un determinato gioco. Molti eccezionali compositori sono diventati famosi producendo opere per le macchine Commodore, personalmente ne ho conosciuto qualcuno, come Brimble o Hubbard.
I giochi Commodore vanno intesi come esperienze emotive: non produciamo, perlomeno al momento, open world o complessi giochi multiplayer perche' esulano dalla visione di una regia ben confezionata, sotto controllo e predefinita che garantisce il fatto di vivere determinate sensazioni sin dal primo momento di gioco.

Chi e' l'utente di riferimento dei vostri prodotti?

Nonostante si possa pensare che i quarantenni nostalgici siano il target logico per i nostri giochi, in realta' Commodore e' sempre stata storicamente innovatrice, e quindi si e' sempre rivolta ai creativi e agli artisti. Per questo motivo guardiamo anche ai giovani, ma non al mainstream: piuttosto a nicchie di intenditori; e non all'hard core gamer interessato alle prestazioni tecniche, ma a giocatori sensibili verso l'aspetto ispirazionale e al coinvolgimento emotivo.

Su quali tipologie di giochi state puntando?

L'arcade e' senz'altro un filo conduttore: i nostri primi prodotti sono un puzzle game molto action e uno sparatutto. Stiamo lavorando a concept stile platform e sicuramente in futuro considereremo titoli sportivi. Abbiamo gia' portato avanti il design di un gioco di avventura/esplorazione spaziale di piu' ampio respiro, ma sempre ispirato alle atmosfere degli anni d'oro.
In questo periodo iniziale dello studio, i nostri titoli sono dichiaratamente ispirati a classici cult di Amiga. Elektrosoul e' ispirato a Extase di Cryo, mentre Steel Saviour Reloaded e' il remix ufficiale e con licenza del seguito di T-Zero.
Mi piacerebbe riportare su piattaforme attuali come lo Switch altri concept quali Obliterator, Superfrog, Alien Breed. Le idee non mancano, e il

portfolio di giochi C64 e Amiga e' talmente vasto che si trovano spunti ottimamente riproponibili anche oggi, e magari dimenticati nei cassetti.

Cosa resta oggi dello spirito 8/16 bit degli anni d'oro. Cosa manca invece?

Mi piace pensare che gli 8 bit fossero gli strumenti dei "creatori di mondi".
L'immaginazione era fondamentale per ovviare ai limiti tecnici del tempo.
I 16 bit invece hanno attinto alle possibilita' grafiche e soprattutto alla disponibilita' di molti colori a schermo per spingere sui prodotti arcade e sulle avventure grafiche.
Lo spirito di quegli anni era molto avventuroso: si era consapevoli di avere nuovi enormi confini da esplorare e un grande margine di crescita tecnica davanti a se (si pensi all'arrivo dei CD).
Oggi i confini tecnologici sono più ristretti e si ragiona in termini di servizi. Il videogioco e' molto cambiato, divenendo uno strumento e non più la finalita' in se stessa del lavoro di tanti team.
In un certo senso, manca la scintilla creativa, che esiste ancora ma e' molto direzionata dalle politiche produttive di aziende multinazionali, dove l'apporto geniale del singolo si disperde, o addirittura non e' piu' richiesto.
A prescindere da questa succinta analisi, voglio pero' dire che il videogioco ha ancora molto da dire anche nel futuro prossimo, servono solo innovatori per illuminare i giusti percorsi.

Chiudiamo con una curiosita': ci puoi confidare i tre giochi su piattaforma Commodore che preferisci?
Ti diro' i tre che mi vengono in mente per primi, ma ammetto che ce ne sarebbero molti di piu' nella mia testa!
Allora... su C64 partiamo con International Soccer della Commodore che fu il primissimo gioco che mi fece sognare di essere sull'erba di un campo di calcio.
Poi non posso non citare quel piccolo gioiello di H.E.R.O. realizzato da John Van Rizyn per Activision. In molti forse lo hanno giocato su Atari 2600, ma personalmente sono molto legato alla versione per C64: per me un vero amore ludico!

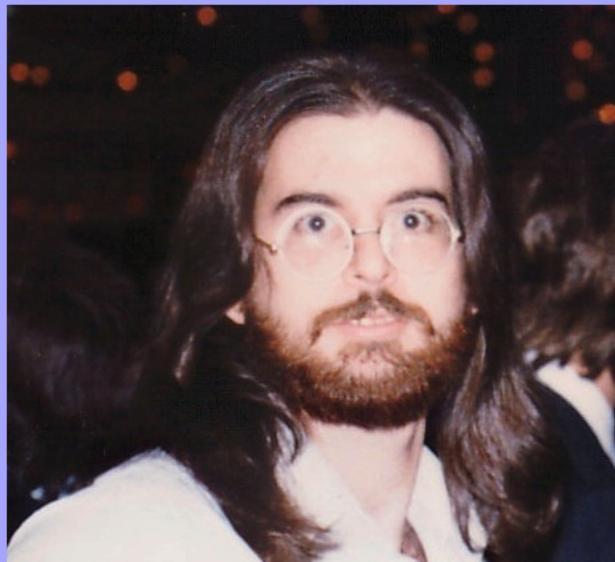
Su Amiga c'e' Another World, un capolavoro che mi fece capire come un "semplice" videogioco poteva avere la forza narrativa di un film. Pensare che lo ha creato una sola persona ancora oggi mi fa venire i brividi.
Infine c'e' Defender of the Crown per Amiga, un meraviglioso ricordo che condivido con tanti commodoriani e che cito soprattutto perche' fu il titolo che mi spinse a passare ad Amiga. ■

DUE CHIACCHIERE CON... BIL HERD

Bil Herd ha partecipato alla creazione di diversi progetti Commodore degli anni ottanta, tra i quali la famiglia di computer 264, il C128 e il mai uscito C-LCD.
Il buon Bil ha accettato di rispondere ad alcune domande di noi Commodoriani e, ovviamente, abbiamo colto al volo l'occasione per toglierci qualche curiosità.

Bil Herd nel 1985.

Com'era lavorare in Commodore negli anni ottanta?

Per me è stato magico e sicuramente il momento più bello della mia vita. Detto questo, è difficile parlare di com'è stato lavorare per un'azienda tecnologica senza parlare della tecnologia nella quale vivevamo negli anni '80: non avevamo cercapersone, segreteria telefonica o cose del genere alla Commodore e la tecnologia più evoluta che quasi tutti avevano in casa era un videoregistratore che stavano ancora cercando di capire come far funzionare.
Una tecnologia come quella di un computer capace di colori foto-realistici semplicemente non esisteva per la maggior parte degli utenti, così abbiamo fatto i miracoli con un numero di colori limitato. Nel caso del Commodore 64 avevamo 16 colori per riuscire a fare tutto ciò che un computer dovrebbe fare, una cosa che sembra davvero ridicola al giorno d'oggi.

Qui in Italia forse ricordiamo maggiormente il C16, ma anche altri computer (come il Plus/4 della foto) videro la luce all'interno della stessa famiglia hardware.

Tra i computer che hai contribuito a creare c'è stata tutta la famiglia Commodore 264 (C16/116/PLUS4): quali sono i tuoi ricordi di quel progetto?
C'è qualcosa che avresti fatto in modo diverso su quell'hardware e che hai dovuto scartare?

Il problema più grande con la famiglia Ted (che uscì come C116, C264, etc.) fu che Jack Tramiel lasciò l'azienda prima che il prodotto fosse lanciato. Dal momento che questi computer erano nati direttamente da un'idea di Jack, senza di lui questa linea morì alla nascita. Avevamo un intero stabile pieno di periferiche uscite per quei computer e un supporto pronto per una (futura) rete di piccole imprese e utenti domestici.

Il C128 è una delle tue "creature", un computer le cui capacità sono state

sfruttate molto raramente. Pensi che avrebbe potuto avere più successo o il suo destino fu segnato fin dall'inizio, schiacciato tra il diffuso C64 e il crescente interesse per i computer a 16 bit nati nello stesso periodo?

Personalmente avevo aspettative molto limitate per il C128. In sostanza avevamo una finestra di lancio molto ristretta e dovevamo mostrare qualcosa al CES cercando di riempire il periodo precedente al lancio commerciale dell'Amiga. Questo è stato uno di quei rari casi in cui gli ingegneri sono stati chiamati a sfruttare un'opportunità commerciale senza avere chiare indicazioni riguardo alla direzione da prendere e hanno avviato il progetto nel reparto di Ricerca e Sviluppo spiegando solo in un secondo momento al marketing cosa stessero facendo.
Penso che il C128 avrebbe avuto sempre problemi di supporto fino a quando Commodore non avesse coinvolto pienamente i fornitori di terze parti, cosa che però aveva semplicemente smesso di fare da quando Jack era andato via. Senza il supporto di terze parti il C128 era destinato ad essere un tuttofare, ma senza specializzarsi in nulla. Aveva però una buona compatibilità nativa con il software C64 e CP/M, il che significava che c'era una base di software già pronto sin dal primo giorno, un aspetto che non deve essere ignorato.

Ammirate il (mai pienamente sfruttato) C128, un progetto nato quasi come un "tappabuchi" prima del lancio dei 16 bit Amiga. Il problema è che non sembra ci fossero buchi da tappare in quel momento.

Il Commodore LCD nella foto venne presentato al pubblico, ma mai commercializzato

Quali erano i piani per i computer LCD Commodore?

Volevamo rivoluzionare il mercato dei computer domestici con applicazioni professionali come la modifica di documenti, fogli di calcolo (anche se quel nome non esisteva ancora), e connettività remota (via modem), il tutto da un computer alimentato a batteria!
Avevamo creato un software con tasti funzione molto elementare, ad esempio.
Eravamo concentrati su ciò che il computer avrebbe dovuto fare, non sul computer stesso.

Da ingegnere informatico, negli anni '80, come immaginavi l'hardware del futuro? Cosa hai previsto correttamente e cosa ha superato la tua immaginazione nei computer di oggi?

Ero un grande lettore di fantascienza e anche a quei tempi avevo idee meravigliose su come sarebbero stati i computer del futuro.
Non sono rimasto deluso da nulla, eccetto per il fatto che mi aspettavo che le interfacce grafiche dei computer di oggi sarebbero state migliori: ho la sensazione che manchino di uniformità e intuitività, cosa che penso sarà maggiormente evidente quando le funzioni dei computer diventeranno ancora più complesse di quelle di oggi. ■

Se state pensando che l'aspetto della console fosse brutto… beh, non avete assolutamente torto!

Difficile dire cosa passò nella mente dei "capoccioni" Commodore quando decisero di lanciare sul mercato europeo il C64GS (dove GS è l'abbreviazione di Game System).
La console infatti non era altro che un Commodore 64 infilato in un diverso chassis e la cui scheda madre aveva subito qualche modifica per adattarsi alla nuova scocca (ma nemmeno troppo visto che alcune porte di espansione erano comunque presenti pur non essendo raggiungibili da aperture sul retro della macchina).
Difficile anche dire quale fetta di mercato avrebbe dovuto occupare questo "restyle" del famoso computer: in Europa lo scenario "console 8 bit" era dominato (e saturato) dal binomio Nintendo e Sega con NES e Master System, mentre già si profilava all'orizzonte la diffusione delle ben più performanti console 16 bit.

A ben vedere in quel momento storico (dicembre 1990) avrebbe avuto molto più senso per Commodore lanciare proprio una console 16 bit derivata da Amiga, magari con un prezzo contenuto rispetto a quello del computer da cui aveva avuto origine.
Ciò che invece arrivò sul mercato con il C64GS fu - dispiace dirlo - un hardware obsoleto con un design anonimo e “cheap” che includeva un joystick dalla linea classica dotato (finalmente) di due pulsanti di fuoco indipendenti.
La totale scelleratezza di questa operazione era evidente anche agli occhi di un quattordicenne come me, che già all'epoca si chiese quale strategia ci potesse essere dietro a questa operazione.
L'unico vantaggio che intravedevo da utente "sessantaquattrista" dell'epoca era il ritorno al supporto cartuccia anche per il computer C64 che, è bene ricordarlo, era dotato di tale porta, pur essendo una caratteristica hardware non più sfruttata da tempo per i videogames. Tale supporto, nella mia testa, avrebbe potuto migliorare la qualità delle conversioni di alcuni giochi proprio grazie all'accesso immediato che la cartuccia dava alla memoria del sistema.
Tale upgrade, però, non avvenne mai perché alla fine quasi tutti i giochi pubblicati

Giusto per farvi un'idea della situazione: nella foto a sinistra potete ammirare la motherboard presente nei C64 (modello C), versione in vendita nei negozi in quel 1990, nella foto a destra trovate un C64GS aperto.
So già che non sarà così facile trovare differenze sostanziali.
Uno dei pochi cambiamenti è il verso di inserimento dello slot cartuccia, rivolto verso l'alto nella versione console.
Da notare inoltre, sulla sinistra della scheda del C64 GS, la presenza delle porte di espansione bloccate dalla chiusura della scocca, ma perfettamente coerenti con le aperture del C64C.

Pochi lo sanno, ma Double Dragon venne convertito anche da Ocean, solo su cartuccia, in maniera completamente diversa dal gioco "Melbourne House" del 1987.

Pochi lo sanno, ma questo Double Dragon faceva schifo esattamente come il primo.

Robocop 2 (qui in tutta la sua blocchettosa grafica) sacrificava un po' la parte shooting per travestirsi da platform: certo che far saltare Robocop come Mario era una notevole "licenza" per chi aveva apprezzato il personaggio al cinema.
Il titolo pare sia uscito solo su cartuccia e questo potrebbe giustificare il fatto che qui in Italia quasi tutti lo ricordino solo per la recensione di Zzap!

su 64GS furono in realtà titoli già usciti su cassetta/disco che vennero semplicemente travasati su cartuccia senza alcun miglioramento evidente, se non l'azzeramento dei tempi di caricamento.
Anzi... a dirla tutta avvenne esattamente il percorso inverso: alcuni titoli inizialmente lanciati come "esclusiva cartuccia" che avrebbero potuto spingere un minimo questo vecchio/nuovo supporto nel mercato, arrivarono alla fine anche nei tradizionali formati cassetta/disco. Tra questi ultimi vale la pena ricordare l'attesissimo The Last Ninja 3, per il quale evidentemente si temettero vendite bassissime nonostante il fascino che il franchise esercitava sui sessantaquattristi.
Dalle ricerche che ho avuto modo di effettuare pare che solo i titoli OCEAN come Navy Seals, Robocop 2, Robocop 3, Chase HQ 2: Special Criminal Investigation, Pang, Toki e Shadow of the Beast non fecero il salto su altri supporti ed uscirono così esclusivamente su cartuccia (ma potrei sbagliarmi, le informazioni a riguardo sono piuttosto confuse in rete).
Proprio l'ultimo titolo citato pocanzi (Shadow Of The Beast) può essere preso come esempio di ciò che questo supporto fisico avrebbero potuto consentire all'hardware del 64, ma la totale insensatezza del progetto di base e il ritiro dal mercato del GS nel giro di pochi mesi non permisero di vedere ulteriori espressioni di questo potenziale.

Arrivati a questo punto secondo voi è il caso di elencare tutti i motivi del fallimento del C64GS?
Perché no? Proviamoci…

Shadow of The Beast fu un titolo che dimostrò cosa poteva dare il supporto cartuccia al C64 se sfruttato a dovere. Purtroppo fu un caso isolato.

Navy Seals era un gran bel titolo... e si vedeva chiaramente che aveva avuto origine dalla stessa mano che aveva realizzato The Untouchables per C64.

Hardware

C64GS
UN SALTO NEL FUTURO!

ripubblicazione dei suoi vecchi classici come Uridium e Paradroid, la cosa sembra invece interessare la Thalamus che forse metterà su cartuccia la compilation dei suoi più grandi successi. Giudizio favorevole anche quello di Microprose e Mirrorsoft di ci comununque al momento non si conoscono delle decisioni più decise. Insomma se tutto va bene nei prossimi mesi quei fatidici 100 titoli dovrebbero saltare fuori.

IL FUTURO...

Il C64GS è appena stato presentato al pubblico al contenutissimo prezzo di 80 Sterline (simile a quello del Nintendo e del Sega Master System), per quanto riguarda le caratteristiche tecniche non è indubbiamente da meno anche se le nuove console a 16-bit come il Megadrive e l'imminente Super Famicon sono decisamente tutta un'altra cosa, anche nel prezzo però! Già che ne parliamo vi informo su una nuova macchina dell'Amstrad in via di distribuzione chiamata GX4000, costerà poco di più del GS e dovrebbe essere venduta insieme a Burning Rubber realizzato dalla Ocean sullo stile di Wec Le Mans, la grafica dovrebbe essere molto buona (quasi arcade) e veloce, mentre il sonoro si rivela essere decisamente un punto debole se non debolissimo visto che la CPU è ancora l'ormai datato ZX80. Ad ogni modo Andrew Ball della Commodore ci anticipa una massiccia campagna pubblicitaria per Natale ed è convinto che il nuovo 64 si aggiudicherà presto una buona fetta di mercato, e vede nel futuro sempre più giochi concepiti esclusivamente per le cartuccie (Mark Kelly artefice di Turbo Out-Run e ora di Golden Axe e Special Criminal Investigations aveva ventilato una versione di Turbo Out Run su cartuccia con l'aggiunta dell'editor!).
Per tirare delle conclusioni pare quindi che le cartuccie, così come i CD-Rom per i 16-bit, saranno le due periferiche che più prenderanno piede nei prossimi anni, tutto questo senza trascurare il dischetto mentre il registratore sembra destinato a tornare adibito ai soli scopi musicali, avremo comunque ancora modo di parlarne molto presto...

Ecco lo speciale che Zzap! Italia dedicò alla presentazione della console nell'ottobre del 1990.
Con discutibile ottimismo il titolo recita "un salto nel futuro!". Oggi sappiamo che in realtà fu un vero e proprio salto da un dirupo! Dall'articolo in realtà traspariva un atteggiamento molto meno entusiasta (il pezzo fu per lo più adattato da quello comparso sulla rivista inglese). Tra le righe emerge comunque un dato interessante: le cartucce avrebbero potuto contenere fino a 512K di memoria e, giusto per fare una proporzione, un gioco multiload Ocean occupava all'epoca circa 180K su disco/nastro. Nella parte finale del pezzo veniva indicato che anche Amstrad era sul punto di lanciare la sua console GX4000... perché suicidarsi commercialmente da soli quando lo si può fare in compagnia?

- Poco supporto in termini di giochi: solo Ocean sembrò credere seriamente al progetto, ma questo non bastò.
- Il costo della console era pari a quello del C64 in forma computer... perché mai si sarebbe dovuto acquistare un prodotto meno versatile con gli stessi soldi e che aveva accesso solo a videogame più costosi? (i titoli su cartuccia avevano un prezzo molto superiore ai giochi su dischetto/cassetta)
- Le cartucce vendute per GS erano perfettamente compatibili con il C64 originale, di nuovo è lecito domandarsi perché mai si sarebbe dovuta acquistare la console invece del computer.
- C64GS si basava su una tecnologia obsoleta: l'hardware proposto sul finire del 1990 era, a conti fatti, nato nel 1982.
- Il mercato era saturo e già si stava orientando verso i 16 bit.
- il Commodore 64 originale era già inteso, riconosciuto ed utilizzato dal pubblico come una console da gioco, pur essendo un computer.

Quindi perché non puntare direttamente alle cartucce senza bisogno di introdurre il GS nel mercato?
Provare la strada del ritorno a quel supporto, con cui in origine il C64 era nato e che non conosceva la piaga della pirateria, poteva essere una strategia percorribile per dare un nuovo impulso commerciale alla macchina, proponendo agli utenti conversioni "difficili" da racchiudere in un dischetto (figurarsi su una cassetta).
Tutto sarebbe stato meno rischioso in

Robocop 3. Qualcuno sapeva che uscì anche su C64GS, quando ormai la sorte della console era segnata?

Toki, conversione dell'omonimo (e famosissimo) coin-op, uscì solo su cartuccia e, forse grazie a tale supporto, viene oggi ricordato come un porting fedele dell'originale. Peccato all'epoca lo abbiano giocato davvero in pochi.

Per vendere una console discutibile ci vuole una confezione altrettanto discutibile.
Sia chiaro: se un bambino negli anni ottanta/novanta avesse visto tutte quelle cose intorno al suo televisore, la colpa sarebbe stata certamente delle caramelle "piene di droga" che gli passavano gli sconosciuti fuori dalla scuola, non certo dei videogiochi!

termini sia di immagine che di impatto economico e Commodore si sarebbe dovuta concentrare piuttosto nel contenere i costi del redivivo supporto.
Chissà, magari sarebbe stato ugualmente un fallimento, ma avrebbe avuto comunque una logica più comprensibile alle spalle.
Già, perché quello che lascia maggiormente perplessi riguardando tutta questa operazione è che di solito, per quanto si riveli fallimentare, la strategia dietro allo sviluppo e al lancio di un prodotto è sempre percepibile. Poi magari il mercato va da un'altra parte e ti bastona, ma in un "what if", in un universo parallelo, quello specifico prodotto avrebbe potuto risultare vincente.
Con il C64GS questo scenario vittorioso, invece, non è mai ipotizzabile perché non esiste un solo scenario verosimile nel quale il C64GS avrebbe potuto imporsi o creare un proprio mercato.
Cosa aveva spinto quindi Commodore a tentare questa strada? Come poteva anche solo pensare di riuscire a vendere in maniera decente un prodotto così palesemente fuori tempo massimo?

Chissà! Ciò che avvenne fu che il progetto C64GS sfumò nel giro di un anno, contando al suo attivo circa 28 cartucce rilasciate durante tutta la sua permanenza sugli scaffali. E pensare che al lancio della console, avvenuto nel dicembre 1990, Commodore promise ben 100 titoli disponibili entro quello stesso Natale!!! (Per la serie... visto che dobbiamo spararle, spariamole belle grosse).
Come tutti gli hardware particolarmente sfortunati della storia videoludica, anche il C64GS e i suoi giochi sono divenuti nel tempo piccoli oggetti di culto per i collezionisti, ricercatissimi e oggi davvero molto rari da trovare in vendita.
Si tratta certamente di una magra consolazione per un prodotto che Commodore mandò letteralmente al massacro e il cui unico scopo, forse, sarebbe dovuto essere quello di smaltire un'eccedenza di schede madri del C64C rimasta nei magazzini della azienda.
Non riuscì a fare nemmeno quello. ■

Massimiliano Conte

L'introduzione di The Last Ninja 3 era così lunga e bella per essere su C64 da far pensare che solo una cartuccia la avrebbe potuta contenere. In realtà la versione del gioco uscita su nastro dimostrò il contrario, ma comunque al costo di un lungo caricamento iniziale.

Su C64 i giochi con poligoni pieni di solito faticavano parecchio, ciò nonostante questo Battle Command, uscito in formato cartuccia per il GS, è spesso ricordato come uno dei titoli migliori pubblicati per la console.

Follow
US
facebook
f
twitter
Linked in
in
YouTube
CONTACT US
info@commodore.inc
WEB SITE
COMMODORE.INC